

ANÁLISIS DEL GUION DE “IRATI” (2022)

1. FICHA TÉCNICA DEL ANÁLISIS

- Tipo de análisis: Notas de desarrollo
- Nombre del analista: Antonio Hidalgo
- Destinatario de análisis: Portfolio web
- Fecha del análisis: 14 de septiembre de 2026

2. FICHA TÉCNICA DEL GUIÓN

- Título: Irati
- Autor: Paul Urkijo
- Formato: Largometraje
- Género: Fantasía y aventura
- Época: Edad Media
- Versión: Versión 11 (Disponible en la plataforma de los Premios Goya)
- Número de páginas: 116
- Número de escenas: 113
- Duración estimada: 116 minutos
- Casting principal: Eneko, Irati, Luxa, Eneko X., Ximeno, Oneka, Belasko, Virila, Auria, Odon, Anso, Munia, Berex y Mari.

3. LOGLINE Y CONCEPTO

Para recuperar el liderazgo de su tribu, un noble vasco cristianizado debe aliarse con una enigmática lamia pagana y adentrarse en un bosque mitológico para rescatar el cuerpo de su padre, antes de que los de su propio bando los destruyan a él y a todo lo que no consideren cristiano.

4. ANÁLISIS DE PERSONAJES

Eneko

Eneko es un joven hombre procedente de una familia que siempre ha liderado una de las tribus de los vascones. Su padre se sacrifica por ganar una batalla contra los francos mientras que su abuelo muere en un momento donde el pueblo vasco ha asumido la religión cristiana. Sin embargo, Eneko aún siente una conexión con la religión antigua, con la naturaleza, que marcarán su conflicto interno, pues ni él mismo sabe a qué mundo pertenece. Ha sido educado bajo el cristianismo, pero es consciente de que su padre tenía un gran vínculo con la sagrada naturaleza, y no es capaz de olvidarlo. A nivel externo, su conflicto es el de haber perdido su lugar como líder de la tribu debido a que su madre se tuvo que casar con un musulmán. Esto le lleva comenzar con la misión de buscar el cuerpo de su padre, que marcará

su arco de transformación, partiendo desde un punto donde se muestra escéptico de la antigua religión y está seguro de que el cristianismo es la única fe, sin importarle que su pueblo esté destruyendo a la naturaleza. En esta misión se verá obligado a colaborar con Irati, su interés amoroso que al mismo tiempo será fundamental para que empiece a transformarse.

Durante el largometraje, se verá obligado a colaborar con Irati en una aventura a través de bosques y cuevas para encontrar el cuerpo de su padre. En esta aventura aprenderá mucho de Irati, su interés amoroso, al mismo tiempo que verá con sus propios ojos el poder que tiene la antigua y sagrada naturaleza. Todo ello le hará transformarse. Dejará de ser el hombre cristiano escéptico de las antiguas religiones, a darse cuenta de que por encima de él hay un mundo superior que desconoce, y que por tanto es muy importante respetar todo aquello que existía aún antes de que el humano pusiera pie allí.

Cuando su aventura acabe, el personaje se habrá transformado completamente. Tras presenciar a la diosa Mari sacrificándose para acabar con aquellos que están destruyendo la naturaleza y a Irati regresar al lugar al que le corresponde, Eneko comprende que el cristianismo es una fuerza imparable que debe seguir porque se ha criado así. Pero también es consciente del mundo antiguo que lo rodea, comprometiéndose a respetarlo, marcando un sincretismo que pone fin al conflicto general marcado al inicio del guion. Eneko porta la cruz, pero también acepta vivir en un lugar donde la religión antigua siempre estará presente. De esta manera, cumple su objetivo interno de comprender el mundo en el que vive y aprender a respetarlo, así como el externo, pues sus enemigos han sido derrotados y puede ser finalmente el líder que su padre esperaba.

Irati

Irati actúa como interés amoroso de Eneko pero también como su contraparte. Mientras que Eneko representa la cruz y la espada, Irati representa la antigua religión y la naturaleza. En un mundo donde lo mitológico pertenece al pasado, la joven, que es una lamia, siente que está perdiendo su lugar en el mundo. A ello se suma que tiene que sufrir continuamente los ataques de los cristianos hacia la naturaleza. Su conflicto interno, por tanto, está marcado por su lugar de pertenencia a un mundo que está llegando a su fin. En la película, su papel es fundamental no sólo por representar uno de los lados del conflicto entre religiones, sino por ser el interés amoroso de Eneko. Y es que este romance no es casualidad, pues es realmente interesante que las dos figuras que se van a unir sean precisamente las que son más contrarias entre sí, pues cada uno representa un mundo que quiere acabar con el otro. Precisamente, será éste el conflicto que marcará la relación entre Eneko e Irati, un romance imposible ligado directamente con el tema del guion.

Irati marcha con Eneko hacia la cueva sagrada de la Diosa Mari en busca del cuerpo del padre del chico. A partir de este momento, la función de Irati, además de la amorosa, es de ayudar en la transformación del protagonista para que empiece a darse cuenta de la necesidad de respetar las antiguas tradiciones que tan peligrosas pueden llegar a ser. Pero también ella empieza a ser una conexión cada vez mayor con el mundo de la naturaleza del que siempre ha

dudado su pertenencia. Será precisamente la muerte de su mentora la que complete su transformación, momento en el que libera toda la magia que lleva dentro de sí. Ha completado su arco de transformación, pues ya no es una mujer que duda de su lugar de pertenencia, sino que ha aceptado que pertenece a la sagrada naturaleza y se ha unido con ella. Además, ha sido fundamental para que el líder Eneko aprenda la importancia de la antigua religión y se transforme. El final del personaje es aceptar que su lugar en el mundo no está en la tierra cristiana, sino en la naturaleza, por lo que decide sacrificar su cuerpo para unirse con su madre al río y a los bosques, pese a que eso suponga el fin de su relación con Eneko.

5. VALORACIÓN DEL ARGUMENTO

La historia comienza narrando la batalla de Roncesvalles desde un punto de vista especialmente interesante, como es la influencia de la antigua religión. Eneko, uno de los líderes de las tribus vascas, realiza un sacrificio ante la diosa Mari para recibir ayuda contra los francos, en un momento donde las religiones monoteístas avanzan con pasos agigantados por este territorio que aún no ha dejado de creer en la naturaleza. La consecuencia de ello es que los vascos ganan la batalla pero Eneko se tiene que sacrificar por ello, dejando huérfano a su hijo, que va a ser el protagonista. Momentos después, Eneko huye al bosque, teniendo un primer pero divertido encuentro con Irati, interés amoroso del protagonista, antes de ser mandado a educarse a otro lado para ocupar su lugar como líder. Cuando regresa, quince años después, vuelve a encontrarse con Irati pero es rechazado por ella, pues mientras que la joven sigue anclada a la naturaleza, Eneko se ha cristianizado completamente. Pero también se encuentra con que su antiguo pueblo, representado por Belasko, le ha quitado el puesto de líder y se dedica a destruir a la religión antigua. Para recuperar su posición, se ve obligado a partir junto a Irati en busca del cuerpo de su padre, el cual se halla en una cueva sagrada perteneciente a la Diosa de la Naturaleza.

Eneko e Irati inician la aventura, surgiendo las primeras conversaciones entre ellos que marcan sus diferencias pero también una tensión amorosa. Tras atravesar el bosque llevan a la cueva, donde se encuentran con los hombres del poblado dispuestos a acabar con ellos. Gracias a un cíclope los vencen, pero Eneko se precipita hacia el interior de la cueva, donde se encuentra con Mari, quien le ofrece el cuerpo de su padre a cambio de que le traiga a los responsables de la destrucción del bosque. Eneko tiene un romántico reencuentro con Irati, que ahora se muestra como una lamia sin que al cristiano le importe. El hombre ha empezado a cambiar, pues después de lo que ha visto y de lo que ha aprendido de Irati, es consciente de la importancia de la naturaleza y de la religión antigua y, pese a que sigue siendo cristiano, está dispuesto a respetar a un mundo que se muestra superior a todo lo que él ha conocido. Regresan al poblado en busca de Belasko y lo convencen de ir a la cueva a encontrar el tesoro de Carlomagno pero el líder, consciente de lo que había pasado, se enfrenta a ellos. Irati desata su magia, provocando una tormenta que hiere a los hombres del poblado y teletransportándose a la cueva.

Belasko y sus hombres se deciden finalmente a ir a la cueva a por el tesoro, llevando a Eneko preso. Allí encuentran el oro y empiezan a sacarlo, pero ante ellos aparece la diosa Mari. Irati protege a Eneko y la diosa se convierte en una bola de fuego que mata a todos los presentes a excepción de los dos protagonistas. Mari asciende a los cielos, marcando el final de la antigua religión. Y, en ese momento, el cuerpo del padre de Eneko vuelve al poblado. Irati, que ha presenciado cómo su propia madre abandonaba el mundo de los vivos, decide seguirla, abandonando su cuerpo en la Tierra para unirse a la naturaleza. Un triste Eneko regresa al poblado, siendo coronado como el nuevo líder de la tribu, y cumpliendo su promesa de recordar la antigua religión al nombrar como “Irati” al bosque y al río, marcando así el sincretismo entre ambas religiones donde la cruz convive con el árbol. Años después, un anciano Eneko decide morir tranquilamente en el río, donde puede finalmente reencontrarse con su amor Irati.

Irati cuenta con el valor añadido de estar basado en una serie de exitosas novelas gráficas tituladas *El Ciclo de Irati*. De primeras, es una historia muy original, pues apenas se encuentran historias de fantasía y aventuras, que en muchas ocasiones recuerda a las de la década de los ochenta, en el terreno español. Es de agradecer que historias así puedan dar a luz, pues nunca se han podido ver en la gran pantalla. Además, la historia trata temas concretos de la mitología vasca, en un periodo tan interesante como es el siglo VIII, transición hacia una nueva religión que cambiaría el mundo en un momento convulso por todas las guerras que estaban dándose tanto con musulmanes como con francos.

La premisa, por sí misma, no es original, en el sentido de que cuenta una historia muy repetida: un hombre pierde su liderazgo cuando vuelve a casa y tiene que adentrarse en una peligrosa misión de la que saldrá como un hombre nuevo y sin que nadie dude de su papel. Sin embargo, el anclar esta historia en un contexto histórico y mitológico tan rico es lo que la hace especial, despertando un gran interés en el espectador que no está acostumbrado a encontrarse películas así en la cartelera española.

A nivel de conflicto, la historia está muy bien medida. Hay un conflicto general, que es el de la lucha de religiones, que se personifica con los conflictos de los personajes. Cada uno de ellos tiene su propia lucha interior que avanza mientras se resuelve el conflicto exterior. Es de destacar, especialmente, que a cada paso que dan los protagonistas en busca del objetivo de recuperar el cuerpo de su padre, más cerca estén de completar su transformación personal. Y, al mismo tiempo, avanza también la subtrama amorosa entre ellos de amor imposible, que enlaza directamente con la lucha entre cristianismo y paganismo. Por lo tanto, la historia se enriquece porque conforme avance el guion vemos avanzar todos los conflictos en sus respectivos niveles, hasta un apoteósico y satisfactorio clímax donde todo se resuelve.

Es cierto que la historia cae en algunos tópicos, pero es algo complicado de evitar si se quieren cumplir las expectativas del público objetivo, en este caso aquellos que disfrutaban del cine de fantasía y aventuras, pero también de quienes les gustan los largos dramas históricos. Tópicos que se dejan ver sobre todo en el villano, que no goza de una gran profundidad, o en

el protagonista, que sigue el más que visto viaje del héroe. Pero, al mismo tiempo, se revierten algunos puntos, como el ver a la mujer salvar al hombre o que sea una fuerza superior, y no el propio héroe, el que acaba el enemigo. Por lo tanto, resulta con todo ello una historia original y muy completa, fácil de entender y que no es nada pretenciosa, que permite disfrutar al espectador durante dos horas de una historia de aventuras enmarcada en un contexto tan rico como es la mitología vasca.

6. VALORACIÓN DE LA ESTRUCTURA

El guion comienza con un extenso prólogo (14 páginas) que tiene una triple función: por un lado poner al espectador en contexto del momento histórico y religioso en el que se va a mover la película, como es el de la lucha entre los francos y los vascones en pleno avance del cristianismo; por otro, establecer el conflicto fundamental que dará sentido a la historia, el cual es la supervivencia de las religiones antiguas frente al avance de las monoteístas y cómo siguen teniendo una gran fuerza, la suficiente como para vencer a todo un ejército; y, finalmente, nos introduce a Eneko, nuestro protagonista, como un niño que ha visto a su padre ganar una batalla pero también morir en ella. Es un prólogo complejo pero que ayuda muy bien a establecer la película, siendo también entretenido y visual y dejando al espectador expectante por conocer cuál va a ser el verdadero conflicto de la película. Pues si bien uno puede pensar que será el ejército de Carlomagno, el hecho de que sean vencidos nada más empezar nos hace estar aún pendiente de cuál va a ser el conflicto de la película.

Este planteamiento no termina con la muerte de Eneko Padre, sino que continúa con su hijo entrando en el bosque y mostrando lo peligrosa que puede ser la naturaleza y el primer encuentro con Irati, el interés amoroso de la película, el cual ocurre de manera veloz, pues son sólo niños, pero es la semilla perfecta para que lo se sembrará en el futuro. Esta primera parte del guion concluye con la noticia de que Eneko se va a ir a otro lugar para prepararse para ser un nuevo líder, justo antes de anunciarse que la historia da un salto de quince años hacia delante.

El planteamiento concluye con una tercera parte en la que se narra el regreso de Eneko a casa, ya como un adulto. De nuevo, se vuelve a hacer hincapié en la invasión de la naturaleza por parte de los cristianos y el peligro que corren de no respetar el mundo antiguo, representado por Irati y su enfrentamiento con unos chicos a los que no les importa talar árboles y matar animales. Eneko vuelve a tener un encuentro con Irati pero es rechazado, mostrándose de esa manera el conflicto principal de la relación de estos personajes: cada uno pertenece a un mundo diferente. Ya no son los niños de antes, ahora están condenados a ser enemigos. Al regresar al pueblo, su abuelo muere y él no es bienvenido allí, ya que otros ocupan su lugar de poder, marcándose así el conflicto personal que va a tener Eneko. Es el momento en el que nos damos cuenta de que va a ser una película donde el protagonista tiene que luchar por recuperar el asiento de su padre al mismo tiempo que ocurre una lucha a una escala mayor entre el cristianismo y la religión antigua. De forma paralela, se muestra que Irati no es del todo humana, y que sufre directamente los ataques de los cristianos a los antiguos bosques, teniendo así su propio conflicto personal, muy ligado al de Eneko.

Y es justo después donde comienza el conflicto que marca la estructura del largometraje. Virila, el líder cristiano, abre un dolmen buscando el cuerpo de Eneko Padre, queriendo convertir el antiguo santuario pagano en uno cristiano, donde el guion muestra de nuevo que los dos conflictos principales van a ir de la mano continuamente. Pero cuando no se encuentra el cuerpo, sumado a extrañas apariciones que vuelven a avisar a los cristianos de no meterse donde no deben, arrestan a Luxa, una mujer que actúa como la mentora de Irati. El cuerpo será el objeto principal de la aventura, por lo que la pérdida del mismo marca el DETONANTE de la historia en la página 41. Al mismo tiempo, Belasko, nuevo candidato para líder de la tribu, le dice a Eneko que no puede ser líder porque su madre se ha casado con una sarracena y su linaje ya no es digno. Belasko representa la facción más dura de los cristianos, dispuestos a hacer la paz con los francos vendiéndoles madera de árboles sagrados, sin importarle destruir la antigua naturaleza. Se establece también una cuenta atrás, pues sólo en ocho días se va a votar al nuevo líder.

Todo ello lleva a Eneko a preguntar a Luxa por el cuerpo de su padre, a lo que ella le responde que sólo hay una manera de recuperarlo: yendo con Irati a una cueva que pertenece a Mari, la Diosa de la Naturaleza. Eneko acepta, siendo por tanto el PRIMER PUNTO DE GIRO, el primer cruce del umbral, momento donde no hay marcha atrás. Es en la página 49, por tanto, donde termina este extenso primer arco, alargado por el largo prólogo del inicio. Se establece una misión, muy propia del género de aventuras, que el protagonista debe completar para conseguir su objetivo, el de ocupar el lugar de su padre. Para ello, hay un objeto externo (el cuerpo de su padre), una acompañante (Irati, interés amoroso), un destino (la cueva sagrada) y obstáculos que se interpondrán entre él y el cuerpo. Se abre así la historia hacia el acto II, que debe suponer el viaje de Eneko hasta la cueva mientras su personaje se transforma.

Este segundo acto comienza con el primer obstáculo que va a recibir Eneko en su camino: la amenaza de Belasko y sus hombres quienes, gracias a una sirvienta, se han enterado de la conversación y empiezan a perseguirlo. Al mismo tiempo, Eneko e Irati inician su aventura, dando así inicio al viaje así como a la subtrama de amor y aprendizaje que habrá entre ellos. Empiezan a tener las primeras conversaciones, donde aún se muestran muchas diferencias entre el cristiano y el pagano, mientras continúan el viaje, atravesando el umbral del río donde Eneko tiene que dejar el caballo y por lo tanto el peligro aumenta. Dentro del bosque se aprecia continuamente las consecuencias de la cristianización de la naturaleza, que sirve tanto para seguir marcando el tema del largometraje como para que Eneko sea consciente del daño que hace su religión.

En la página 60, que sirve como midpoint, llegan a la cueva. El viaje, por tanto, ha sido más corto de lo esperado y se genera en el espectador una expectativa de desenlace. En la página 61, la propia Irati dialoga el tema de la película cuando afirma que todo tiene un nombre mientras alguien los recuerde, es decir, que no se debe olvidar la identidad, mitología y naturaleza vasca pues forman parte del mundo en el que viven pese a los dañinos avances del cristianismo. En la cueva surge el primer gran obstáculo, bien anticipado previamente, que es

la llegada de los hombres de Belasko. Irati y Eneko se enfrentan a ellos, ayudados también por la propia cueva y el cíclope que los ayuda. Sin embargo, Eneko se precipita hacia el interior de la cueva, el segundo gran obstáculo de la aventura (página 68). Antes de caer, Eneko ha visto los pies escamosos de Irati, marcando un antes y un después en su relación.

Eneko avanza por el pozo y la galería subterránea de la cueva hasta llegar al lugar donde se encuentra Mari. Ésta le vuelve a hablar de cómo el hombre está destruyendo el mundo. Le ofrece el cuerpo de su padre a cambio de que traiga a los responsables de que el bosque esté muriendo. También le pide a Irati. Eneko sale de la cueva con la espada de Roldán, que representa una evolución en el personaje, que ya no es un simple cristiano sino que tiene consciencia de la existencia de un mundo muy superior y antiguo al que conoce. Además, la misión se ha renovado, cambiando el objetivo. Ya no tiene que encontrar la cueva, pues eso ya lo ha hecho, sino traer unos objetos (los cristianos responsables e Irati) a la cueva. La sensación de final desaparece, pues la aventura es renovada.

Eneko, ya fuera de la cueva, busca a Irati, y la encuentra siendo atacada por los hombres de Belasko, tal como se vio en el primer encuentro que tuvieron ya de mayores. Eneko salva a Irati pero es herido, por lo que luego es Irati quien tiene que salvar a Eneko, símbolo de que la relación entre ambos abandona la clásica estructura donde el hombre salva a la mujer para hacerla mucho más mutua. Tras ello, tienen un primer encuentro donde ya se puede ver que las diferencias que había entre ellos están dejando de existir, pues a Eneko no le importa que ella no sea cristiana y, de hecho, sea una lamia. Hacen el amor, consumiendo toda la tensión que se había generado entre ellos.

Los dos regresan al poblado en busca de Belasko, a quien Mari quiere. El plan es convencer a Belasko de que tiene que ir a la cueva a encontrar el tesoro de Carlomagno. Sin embargo, aquí empieza el tercer obstáculo. Belasko ya sabía lo que había ocurrido y, aunque acepta ir en un primer momento, termina asesinado a Luxa y haciendo ver a todo el mundo que Irati es un monstruo. En ese momento, Irati explota y libera la magia que tiene dentro, provocando una tormenta que hiere a los hombres de Belasko, para luego teletransportarse a la cueva. Es un punto de inflexión en la historia, pues supone el clímax del arco de transformación de Irati, quien ha aceptado su condición de lamia unida a la naturaleza, al mismo tiempo que Eneko es más que consciente que existe una fuerza antigua superior a la cristiana. Supone también el SEGUNDO PUNTO DE GIRO (página 95) que da fin al segundo acto, pues ya se ha desvelado todo el misterio que había e Irati ha acabado en la cueva. La misión, con ello, está en su punto más arriesgado pero también más cercano a su conclusión.

El tercer acto comienza con Irati en la cueva teniendo una conversación con Mari, donde se le dice que están condenados a desaparecer, pero que la chica fue fundamental para que aún les siguieran recordando. Luego vemos a Belasko y sus hombres, con Eneko preso, que han decidido ir a por el tesoro de la cueva. Ven a Irati y, tratando de capturarla, acaban dentro de la cueva. De nuevo han llegado a este lugar sagrado, sólo que ahora las expectativas de final sí son reales porque los arcos de transformación de los personajes están muy avanzados y porque Belasko, el villano, está también ahí.

Dentro de la cueva, Belasko y sus hombres empiezan a sacar el oro. Pero rápidamente aparecen de nuevo el cíclope y la serpiente junto a una nueva presencia: la diosa Mari. Irati protege a Eneko, volviéndolo a salvar y rompiendo las expectativas patriarcales de que sería al revés, e hiere de gravedad a Belasko. En ese momento, la diosa se convierte en una bola de fuego que engulle a todos los presentes a excepción de Eneko e Irati. Belasko cae muerto ante el infinito poder de la naturaleza. En un momento totalmente climático, Mari asciende por la montaña hasta los cielos, siendo confundido por la Virgen María, señal inequívoca de que por mucha fuerza que tenga, el cristianismo está destinado a prevalecer sobre la antigua religión. Y, de forma milagrosa, el cuerpo del padre de Eneko vuelve al poblado. La misión se ha resuelto, siendo ese el final del CLÍMAX de la historia (página 108). El villano ha sido vencido, pero para ello ha sido necesario el sacrificio de la diosa Mari, marcando el irremediable final de esta religión.

Las últimas ocho páginas sirven para la resolución de la historia. Irati, triste, ha presenciado el fin de su religión, pero un Eneko transformado promete que la seguirá recordando pese a que el cristianismo prevalezca. Es la completa transformación del personaje, que ya es plenamente consciente del mundo en el que vive y que no sólo se ha comprometido a respetar a la naturaleza, sino también a no olvidarla. También Irati completa su arco de transformación. La joven se ha dado cuenta de que no puede pertenecer más al mundo de los cristianos, y decide unirse a su madre y al bosque, dejando el mundo de los vivos. Finalmente, ha sabido elegir su lugar. Eso significa también el final de la subtrama de amor entre Eneko e Irati. El primero no quiere dejarla ir pero, finalmente, no tiene otro remedio que entender su sacrificio.

Con Irati desaparecida, se ve a Eneko regresar al pueblo. Allí nombra “Irati” al bosque y al río, cumpliendo la promesa previamente establecida, pero también se ve cómo la religión cristiana sigue ahí. Se ha logrado el sincretismo entre ambas religiones, la única solución para que ambas religiones existan sin que se destruyan la una a la otra, terminando así también con el conflicto general con el que abrió al guion al hablar del imparable avance del cristianismo. El conflicto personal de Eneko también está resuelto, pues es coronado como el nuevo líder de la tribu. Eneko sostiene una cruz, pero detrás de él está el bosque de Irati. Es un hombre nuevo, totalmente transformado, que ha podido entender que su lugar en el mundo está en seguir a la nueva religión sin olvidar la antigua. El personaje ha resuelto así sus conflictos y se ha transformado en uno nuevo. Lo que muchos autores conocen como la resurrección del personaje tras haber completado un viaje purificador. Y, finalmente, el guion concluye con un epílogo donde se ve a un anciano Eneko que vuelve al río para estar de nuevo con Irati tras su muerte.

Se trata de una estructura que, si bien sigue el clásico paradigma de las historias de aventura, lo hace de una manera especial. En primer lugar, por contar con un prólogo largo (14 páginas) que hace que el primer acto ocupe el 42% del guion, cuando lo normal es que ocupe un 25. No obstante, esto es entendible porque al autor no sólo le importa contar la historia, sino dar cabida a todo lo vinculado con la mitología vasca, de ahí que se detenga tanto en ese inicio.

Si eliminamos el prólogo, el primer acto ocuparía el 34% del guion, que sigue siendo largo pero entra dentro de los estándares. Por lo tanto, lo más destacable de este guion es un largo planteamiento que enriquece mucho el universo en el que se va a mover los personajes y que permite entenderlos a la perfección antes de que salgan a la aventura.

Si fuera un guion de 180 páginas, como lo son muchos dramas históricos, la duración de este primer acto sería normal, pero no lo es. El segundo acto dura menos de la cuenta, y esto debido a que no existe un viaje real entre el punto de salida (el poblado) y el destino (la cueva), sino que se opta por una estructura diferente a las clásicas historias de aventura. Se le lleve a los personajes directamente a la cueva, para que tengan un primer enfrentamiento con ella, luego se los hace volver al punto de inicio para, de nuevo, volver a enfrentarse a la cueva antes de volver de nuevo. Si pensamos en las más clásicas aventuras, como pueden ser *La Odisea* o *El Señor de los Anillos*, la estructura suele ser más simple, permitiendo un nudo muy largo que da lugar a muchas aventuras. Pero aquí se prefiere ir al grano. El guionista podría, perfectamente, haber incluido muchas aventuras en el bosque antes de la cueva, pero prefiere centrarse en este universo sagrado y dejar que todo ocurra ahí. Es una decisión arriesgada, ya que cambia las expectativas del espectador, pero al hacerlo de una manera donde el peligro va continuamente de menos a más, acaba teniendo sentido.

Por último, el tercer acto es el más normativo de todos. Tiene una duración estándar (poco más de 20 páginas), quizás algo menos de lo normal, y cumple con todo lo que se ha ido anticipando en el guion: los personajes completan sus arcos de transformación, la misión se cumple, hay un momento climático que visualmente es muy potente, el villano es derrotado y tanto Eneko como Irati tienen tiempo para cerrar sus historias. Además, se le suma un pequeño epílogo que nos da un final más feliz del que teníamos al principio. Un tercer acto satisfactorio que cierra todo lo que se había propuesto al principio, sin dejar ningún conflicto abierto y haciendo que el espectador esté satisfecho con lo que ha visto.

7. VALORES DE PRODUCCIÓN

Se trata de una producción bastante costosa. A nivel de casting, se requiere para algunos personajes un mínimo conocimiento de euskera para poder decir bien los diálogos, si bien en general lo que se quiere de los personajes, a nivel físico, no tiene nada en especial. Las localizaciones, por otro lado, sí que son complejas, ya que hay muchos exteriores y muchas escenas ocurren en la oscuridad. Es cierto que se repiten algunos escenarios, pero requiere un buen *scouting* previo a lo que se suma los costes de rodar en exterior. Además, todo lo que se grabe en interior requiere un trabajo previo para adaptarlos a los tiempos históricos en los que se hallan. También hay necesidades de efectos visuales, sobre todo dentro de la cueva con el cíclope y el resto de entidades sobrenaturales, así como las dos escenas de batalla, si bien en algunas ocasiones se puede recurrir a efectos prácticos y no ocupan la totalidad del guion. La música también es una de las claves en este tipo de películas, por lo que necesitará un alto presupuesto para que esté al nivel de la película. Lo mismo ocurre con el arte, pues en el guion se ahondan en descripciones que da a entender que se hará un exhaustivo trabajo para que la película sea muy artística.

Dejando de lado los altos costes que tienen películas de este calibre, al mismo tiempo tiene mucho potencial para generar una gran taquilla. En España, hay un gran público al que le gustan las aventuras, desde el más joven hasta el más adulto. A ello se suma que el componente mitológico es también bastante atractivo, así como el bélico. Al estar centrado en una zona concreta de España, como es el País Vasco, asegura que en ese territorio la película vaya a gozar de mucha importancia. Su complejidad la hace también una película para festivales y premios, que servirán para compensar todos los gastos de producción. En definitiva, es una película cara y difícil de hacer pero con muchos elementos (el momento histórico, la mitología, las escenas de batalla, la complejidad de la historia) que harán que la película no pase desapercibida.

8. RECOMENDACIÓN FINAL

Veredicto: APTO CON RESERVAS

Justificación: Se trata de un guion escrito en un formato correcto, muy inmersivo al contener mucho detalle que crea una atmósfera única, muy diferenciada de otras películas y creando una marca autoral, y que se entiende muy bien desde el principio. Los conflictos están bien marcados y unidos entre sí, y el tema de la película se entiende desde el principio con escenas que son muy ricas por sí mismas. Tiene una buena conexión con el género, ofreciendo lo que el espectador pide, y si bien los personajes pueden ser tópicos, el guionista se esfuerza por intentar salir de ellos, consiguiéndolo en cierta medida, y haciendo que se pueda empatizar con ambos. La sensación de peligro va de menos a más, dejando un gran clímax donde podemos entender con plenitud el verdadero poder de la religión antigua. Y, entre todo ellos, personalmente destaco cómo algunas escenas están pensadas para ser auténticas pinturas, muy del estilo de autores como Robert Eggers, y que crea algo único en el panorama audiovisual español.

No obstante, no existe guion perfecto, y en lo personal, me sigue chocando el segundo acto. Tras ver el primer acto donde se nos anticipa una gran aventura hacia la cueva, que en menos de veinte páginas desde que salen a la aventura estén allí puede ser chocante para muchos espectadores que no estén acostumbrados a salir de las clásicas estructuras de las películas de aventura. El viaje, para mí, es demasiado corto, y creo que pierde la oportunidad de contar más peripecias en el bosque que unan más a los protagonistas, si bien también entiendo que hacer un guion de más de 120 páginas puede complicar la producción del mismo. Luego, el villano me parece lo peor del guion, pues es bastante plano y toma decisiones, como la de ir a la cueva que no terminan de entenderse. Pero todo lo dicho se compensa con un guion muy bien escrito, donde resulta difícil encontrar una escena que sobre, con unos personajes muy completos y una atmósfera única, que me lleva a calificar este guion de forma tan positiva.